



XBOX 360™

XBOX
LIVE®



MANUAL DE CAMPO



Guía de
estrategia disponible
primagames.com®

Microsoft
game studios

ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360 así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

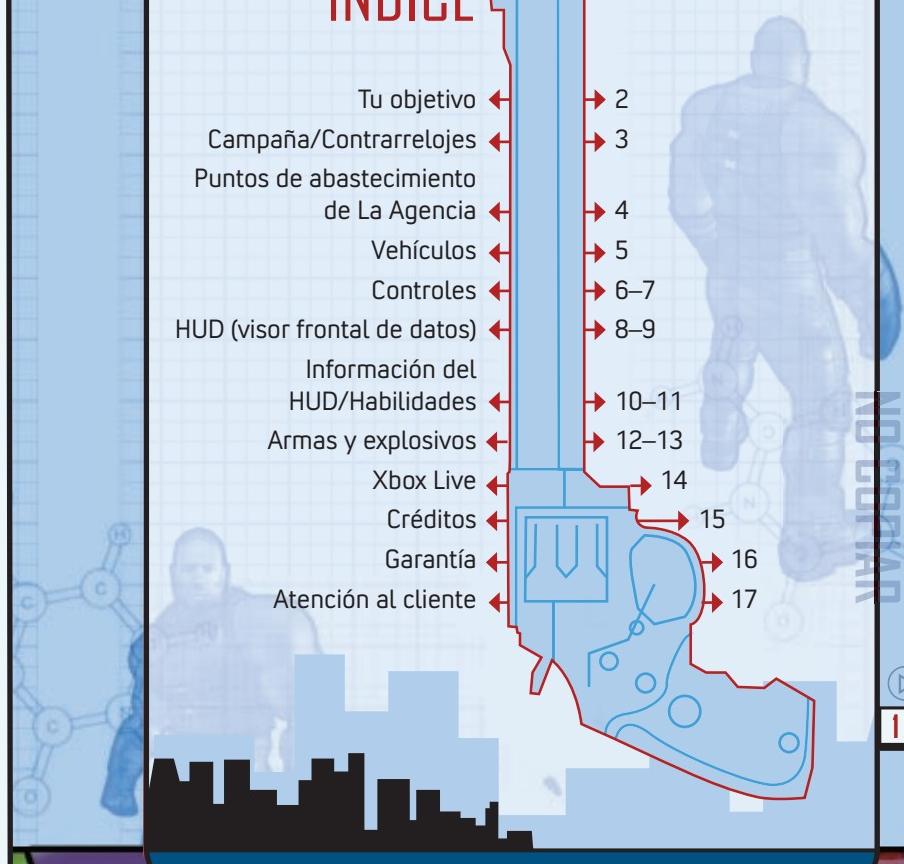
Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

**ÍNDICE**

Tu objetivo	2
Campaña/Contrarrelojes	3
Puntos de abastecimiento de La Agencia	4
Vehículos	5
Controles	6-7
HUD (visor frontal de datos)	8-9
Información del HUD/Habilidades	10-11
Armas y explosivos	12-13
Xbox Live	14
Créditos	15
Garantía	16
Atención al cliente	17



BIENVENIDO A CRACKDOWN

FIG A CD01

TU OBJETIVO

BIENVENIDO, RECLUTA.

La Agencia agradece que te hayas prestado voluntario para poner tus conocimientos y tus habilidades al servicio de los ciudadanos de Pacific City.

No nos andaremos con rodeos: la situación es extrema. Eres nuestra única esperanza.

Pacific City, la capital de nuestra nación, se encuentra actualmente bajo el control de tres bandas muy organizadas, violentas y despiadadas: los Muertos, los Volk y la Corporación Shai-Gen.

Como respuesta a esta ola criminal de proporciones épicas, La Agencia está aprovechando el polémico trabajo del desacreditado científico (y general de Shai-Gen), el doctor Baltazar Czernenko, cuyo controvertido programa de modificación de humanos está siendo utilizado para crear agentes como tú, capaces de una evolución y de una regeneración sin parangón.

Lo único que podemos ofrecerte es la seguridad de que la muerte no significa nada para un agente como tú. Cuando tu forma física deje de funcionar, podrás dejar atrás ese caparazón y regenerarte con un aspecto físico totalmente renovado. Como herramienta de La Agencia, eres a la vez uno y muchos.

Tu objetivo principal, y el de todos los agentes, es desmantelar estas tres bandas. Para ello, tendrás que eliminar a sus líderes y devolver la paz y la prosperidad a los habitantes de Pacific City.

Tu trabajo no será fácil, recluta, pero contarás con todos los medios de La Agencia. Buena suerte.

CAMPÀÑA

CD 01-00003

En el modo **Campaña**, tendrás dos opciones: enfrentarte a los jefes de las bandas tú solo o aumentar tu eficacia con la ayuda de otros agentes, mediante interconexión o Xbox Live® (necesitarás un disco duro para jugar en cooperación).

Tu objetivo principal en el modo **Campaña** es localizar y eliminar a los 21 jefes de las bandas que controlan las calles de Pacific City. Cuanto más arriba estén en la jerarquía de la banda, mejor. Sin embargo, recuerda que la banda no se colapsará totalmente hasta que elimines al jefazo, a sus generales y a todos los miembros.

La Agencia dispone de expedientes de las 21 figuras clave de las bandas, con información detallada sobre sus socios, sus actividades y sobre los lugares que suelen frecuentar. Podrás acceder a estos expedientes en cualquier momento, mediante el menú **Información de La Agencia**.

Cuando alguno de los 21 líderes de las bandas se encuentre cerca, el **localizador** de tu HUD te indicará su ubicación.

CD 01-00003-A

CONTRARRELOJES

Cada vez que localices a uno de los 21 jefes de las bandas, desbloquearás una nueva misión **Contrarreloj**, que te desafiará a superar tu mejor tiempo para eliminar a ese jefe en particular.

Una misión **Contrarreloj** es como un enfrentamiento a vida o muerte en una jaula de acero; la ubicación del jefe de la banda se transformará en un territorio cerrado por lo que para eliminarlo deberás abrirte paso entre los guardias armados y sus guardaespaldas... Y tendrás que hacerlo más rápido que la vez anterior.

Para jugar a las misiones **Contrarreloj** en modo **Cooperación**, ni tú ni tu compañero necesitaréis un disco duro.

Niveles de dificultad

Tanto en el modo **Campaña** como en el modo **Contrarreloj**, podrás controlar la dificultad de tu misión. Para ello, elige uno de los tres niveles: **Duro**, **Despiadado** y **Psicópata**. El nivel de dificultad elegido determinará la dureza de los miembros de las bandas a los que persigues.

Se recomienda encarecidamente a los agentes novatos que elijan el nivel **Duro** hasta que desarrolleen un conocimiento en profundidad de Pacific City y de los señores del crimen.

FIG A CD02



CD 01-00004

PUNTOS DE ABASTECIMIENTO DE LA AGENCIA

Los puntos de abastecimiento de La Agencia están situados estratégicamente por todo Pacific City y proporcionan una manera muy cómoda de reabastecer tus municiones y tu salud. También podrás usarlos como atajos para desplazarte por la ciudad.

Los puntos de abastecimiento de La Agencia están camuflados para pasar desapercibidos en su entorno. Cuando te acerques a uno, su presencia se manifestará mediante un marcador; un rayo de luz naranja que se mostrará en el HUD. También podrás usar el **mapa**, disponible en el menú **Información de La Agencia**, para localizar los puntos de abastecimiento activos.

FIG B CD01



4



Tu misión contra las bandas comienza en el corazón del baluarte de La Agencia, La Fortaleza, que funciona tanto como punto de abastecimiento como de garaje. Allí podrás elegir uno de los tres vehículos de La Agencia, capaces de transformarse de forma increíble.

Como agente novato, deberías concentrarte inmediatamente en localizar y en recuperar más puntos de abastecimiento de La Agencia, ya que así podrás disfrutar de su beneficio principal: viajar de forma instantánea entre ellos.

Además, cuando confisques armas o explosivos a los miembros de las bandas, podrás añadirlos a tu propio arsenal. Para ello, solo tendrás que llevarlos a un punto de abastecimiento de La Agencia. Cuando hayas almacenado un arma confiscada en un punto de abastecimiento, podrás recogerla en cualquier punto de abastecimiento desbloqueado.



CD 01-00005

VEHÍCULOS

Como agente novato, tu habilidad de conducción básica te permite acceder y familiarizarte al instante con cualquier vehículo, ya sea civil, de una banda o de La Agencia. No tienes más que subirte y pisar a fondo el acelerador.

Al mejorar tu habilidad de conducción, notarás que tus tiempos de reacción son más cortos y que sintonizas mejor con cualquier vehículo que conduzcas. La prueba de la evolución de tu habilidad de conducción es más evidente al colocarte al volante de los vehículos de La Agencia, que se transforman en sincronía con tus habilidades.

Con tu habilidad de conducción en su punto álgido, serás capaz de obtener el máximo rendimiento de cualquier vehículo, tanto en el aire como en la carretera. Tu efecto sobre los vehículos de La Agencia será poco menos que impactante.

Para obtener más información sobre cómo aumentar tu habilidad de conducción, consulta "Indicadores de acrobacia/Carreras por los tejados y en carretera", en la página 11.



5

CONTROLES

A PIE
EN UN VEHÍCULO

🏃 Fijar objetivo
⏹ Frenar/Marcha atrás

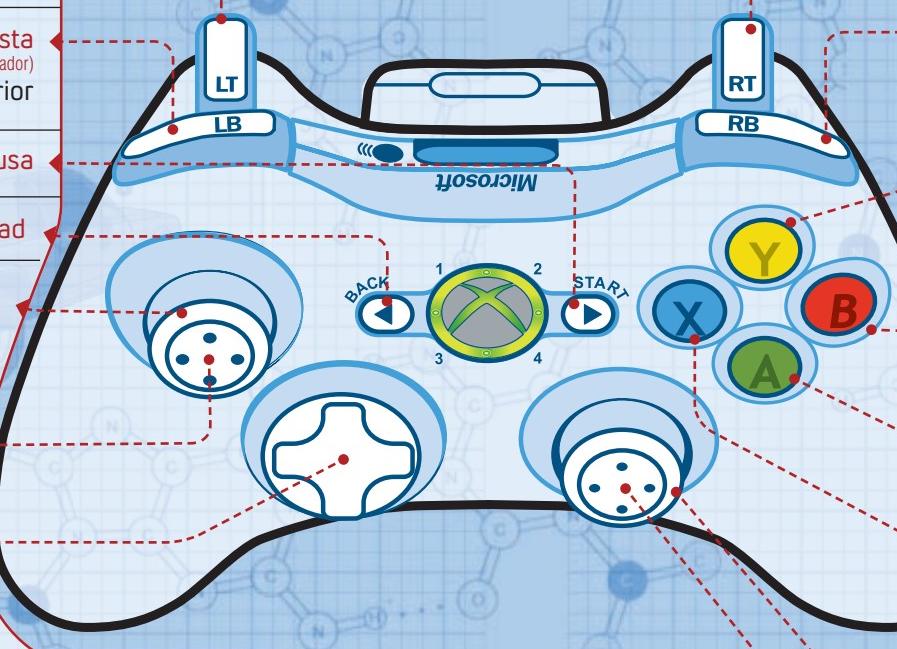
🏃 Recargar/Alejar vista
(mira de francotirador)
⏹ Canción anterior

⏸ Pausa

ⓘ Mapa de la ciudad

🏃 Movimiento
⏹ Dirección/Control
en el aire

🏃 Agacharse y
mejorar puntería
(clic)
 ⓘ Mira de
francotirador



🏃 Disparar/Lanzar
⏹ Acelerar

🏃 Lanzar granada/Detonar
(mantener pulsado) /Acerca vista
(mira de francotirador)
⏹ Canción siguiente

🏃 Entrar/Salir de punto de
abastecimiento
⏹ Entrar/Salir de vehículo

🏃 Patada/Recoger/Soltar
objeto (mantener pulsado)
⏹ Claxon/Información
de La Agencia

🏃 Saltar (mantener pulsado)
⏹ Freno de mano

🏃 Cambiar de arma/
Recoger arma
(mantener pulsado)

🏃 Apuntar/Puntería de
precisión

🏃 Saltar (mantener pulsado)
⏹ Mirar atrás

CONTROLES MUSICALES (EN UN VEHÍCULO)

RB •→ Canción siguiente

LB •→ Canción anterior

LB + RB •→ Detener canción

L + RB •→ Subir volumen

L + LB •→ Bajar volumen

HUD (VISOR FRONTAL DE DATOS)

Indicador de salud (rojo)
Indicador de armadura (blanco)

Indicadores de habilidad

Agilidad

Conducción

Explosivos

Fuerza

Armas

Localizador



Retículo de apuntado

Avisos de pelotón de asalto/
aplicador

Arma principal

Munición

Granadas

Arma de repuesto



Indicador de carrera por los tejados



Indicador de carrera en carretera



Orbe de agilidad



Indicador de acrobacia



CD 01-00010

PUNTERÍA DE PRECISIÓN

El potente sistema de reconocimiento y de puntería de La Agencia, incluido en el HUD, te permite fijar un blanco y mantenerlo, incluso mientras te mueves.

El sistema de puntería está diseñado para resaltar automáticamente los puntos vulnerables de un blanco fijado, lo cual facilita la puntería de precisión.

Por ejemplo, al fijar el blanco sobre un vehículo, se resaltarán el tapón del depósito y los neumáticos. Al apuntar a los miembros de las bandas, se resaltarán la cabeza, los brazos y las piernas. Tal y como descubrirás, los diversos lugares a los que puedes apuntar tienen distintos efectos sobre el objetivo. Por ejemplo, podrás disparar al brazo de un objetivo armado para que suelte cualquier arma que lleve (y luego recogerla y añadirla a tu arsenal personal).

Cuando el retículo de apuntado se ponga de color rojo, podrás fijar el blanco sobre un objetivo. Usa el stick derecho para apuntar y seleccionar un blanco. Luego presiona el gatillo izquierdo para fijarlo. Cuanto más tiempo mantengas fijado un blanco, mayores serán la precisión y la efectividad del disparo. También puedes fijar blancos para aumentar la precisión al lanzar granadas, cadáveres, vehículos inhabilitados y otros objetos.



CD 01-0010-A

AGACHARSE Y SALTAR

Agacharse tiene varios beneficios: puede ayudarte a encontrar cobertura detrás de objetos pequeños y también puede ayudarte a mejorar la puntería. Para alternar entre estar de pie o agachado, pulsa el stick izquierdo.

La Agencia te recomienda encarecidamente que perfecciones tu habilidad para saltar. Un salto a tiempo puede ser una manera muy eficaz de evitar daños. También puede ayudarte a salvar los huecos entre los tejados con más facilidad. Para saltar, mantén pulsado **A** o haz clic en el stick derecho.



CD 01-0010-B

PELOTONES DE ASALTO

Cuando tus actos como agente empiecen a entorpecer el funcionamiento de las bandas, los jefazos enviarán pelotones de asalto que intentarán darte caza y eliminarte.

Por otra parte, si un agente comienza a comportarse mal y mata a civiles inocentes o a pacificadores de La Agencia, será clasificado como rebelde y todos los aplicadores de La Agencia disponibles en la zona serán enviados para darle caza.

Los avisos sobre pelotones de asalto de las bandas y aplicadores se mostrarán en el HUD para informarte, en caso de que sea necesario. La posición de los pelotones de asalto y de los aplicadores también se muestra en el **localizador**.



CD 01-00011

AUMENTAR LAS HABILIDADES

Como agente novato, posees los niveles estándar de las habilidades principales: agilidad, fuerza, armas de fuego, explosivos y conducción. Con trabajo duro y perseverancia, podrás alcanzar la cumbre: cuatro estrellas en cada una de las habilidades principales.

Tu labor como agente novato será utilizar estas habilidades principales para eliminar a los criminales de las calles. Cuantos más criminales elimines, más desarrollarás las habilidades relevantes.

Al utilizar las habilidades principales, los indicadores de **habilidad**, situados en la parte izquierda del HUD (consulta la página 8), mostrarán tus progresos hacia el siguiente nivel en cada habilidad principal. También se mostrará la categoría de cada una de las habilidades principales.

Atento a los orbes ocultos mientras exploras la ciudad. Pueden ayudarte a aumentar la categoría de tus habilidades.



CD 01-00011-A

TREPAR Y ORBES DE AGILIDAD

Los mejores agentes aprovechan el entorno a su favor siempre que es posible. Por ejemplo, puedes usar cualquier cornisa o el más minúsculo saliente para ayudarte a escalar incluso las estructuras más altas. Cuando estés colgado de un saliente, aprovecha la fuerza de tu tren superior (y pulsa el botón **A** o el stick derecho) para impulsarte hacia arriba.

Cuando estés trepando y escalando paredes para explorar las cumbres de la ciudad, podrás recoger indicadores de agilidad de La Agencia (también llamados orbes de agilidad). Son los indicadores verdes parpadeantes (consulta la página 9), situados en tejados y en salientes elevados repartidos por toda la ciudad, que te permitirán aumentar tu agilidad. Cuanto más alto esté situado el orbe de agilidad, más aumentará tu nivel de agilidad.



INDICADORES DE ACROBACIA/CARRERAS POR LOS TEJADOS Y EN CARRETERA

Los círculos de luz que aparecen flotando en el aire son indicadores de acrobacia, proyectados en el HUD para tu comodidad (consulta la página 9). Atravesar estos indicadores con vehículos aumentará tus habilidades de conducción.

Los rayos de luz verde proyectados en tu HUD son indicadores de carreras por los tejados (consulta la página 8). Supera el tiempo marcado en estas carreras a pie para aumentar tu agilidad.

Las puertas de luz púrpura que se ven en el HUD son indicadores de carreras en carretera (consulta la página 8). Supera el tiempo marcado en estas carreras en un vehículo para aumentar tu habilidad de conducción.



CD 01-00012

ARMAS Y EXPLOSIVOS DE LA AGENCIA

Cada vez que salgas de un punto de abastecimiento de La Agencia para entrar en la ciudad, podrás elegir dos armas y un explosivo de mano para llevarlos en tu misión.

Los explosivos son un arma muy eficaz para eliminar la basura de las calles. Cuanto más eficazmente los utilices, más aumentarán sus efectos. Las armas y los explosivos de La Agencia disponibles incluyen:



CD 01-00012-A

PISTOLA MASTER COLBY



La Master Colby es la pistola reglamentaria de todos los agentes. Dispara 5 balas por segundo y tarda 2 segundos en recargar.



CD 01-00012-B

RIFLE DE ASALTO COLBY EAR50



El rifle de asalto Colby EAR50 es el rifle reglamentario de todos los agentes. Es una arma semiautomática que dispara 12 balas por segundo (una de las velocidades de disparo más elevadas de entre todas las armas disponibles en Pacific City).



CD 01-00012-C

CARGA LAPA COLBY



La carga lapa Colby es un dispositivo explosivo de mochila. Al lanzarla, se pega a su objetivo y puede ser detonada a distancia. Las cargas lapa se utilizan habitualmente para destruir objetos inmóviles, como puertas y vehículos estacionados.



CD 01-00013

ARMAS Y EXPLOSIVOS DE LAS BANDAS

Aunque La Agencia proporciona a los agentes un equipo estándar excelente, la mejor fuente de armas de fuego, de explosivos y de munición son los criminales muertos. Las tres bandas cuentan con un amplio arsenal a su disposición.

Cuando el miembro de una banda muera y suelte su arma, no tengas miedo de reclamar el botín tras la victoria.



CD 01-00013-A

ARMAS DE LOS MUERTOS



Subfusil Ingalls X80



CD 01-00013-B

ARMAS DE LOS VOLK



Hothead Watson HE



CD 01-00013-C

ARMAS DE SHAI-GEN



99 Longshot Bastion SX900

a distancia, como un superrifle de francotirador de largo alcance y un lanzacohetes guiados (basta apuntar hacia el blanco y el cohete guiado se ocupará del resto). Dispara y olvídate.



Con Xbox Live podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox Live, usted debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite www.xbox.com/live

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings

Lenguajes que no aparecen en la Interfaz Xbox

Si tu juego está disponible en un idioma que no aparece en la Interfaz Xbox, tendrás que seleccionar la configuración regional correspondiente en **Configuración consola** para activar ese idioma en el juego. Para obtener más información, visita www.xbox.com.

NO COPIAR

14

NO COPIAR

15

REALTIME WORLDS	Programadores de herramientas	Morag Wilkie	Experiencia del usuario
Director creativo	Dave Jones	Vicki Anderson	Kiki McMillan
Productor	Gordon Milligan	Coordinador de estudio de RTW	Beth Demetrescu
Phil Wilson	Colin Macdonald	Director comercial de RTW	Dana Ludwig
Encargado de diseño	Niall Rore	Tony Harman	Raquel Robertson
Billy Thomson	Jefe de juego e IA	Ian Hetherington	Pruebas de usuario
Diseñadores	Barry Cairns	Jerome Hagen	Andrew Kertesz
Gary Penn (Denki)	Bill Henderson	ingeniería	Russ Almond
Jonathan Hughes	David Hynd	El personal de Microsoft	Jason Major
Jefe de diseño de misiones	Niall Rore	Game Studios	Kutta Srinivasan
Bill Green	Jefe programador de IA	Mark H y Mike T, MS	Pruebas
Diseño de niveles y misiones	Stig Petersen	Research Carol P y	Kevin Darby
Russ Flaherty	Programadores de IA	Jon C, Realtime UK	Adrian Brown
Steve Iannetta	Bryan Robertson	Stuart R, Alastair M y	Mike Ryiendo
Diseño de misiones	Hussain Suliman	Jo D, Criterion Mark	Natahri Felton
Chris Isaacs	Nathan Ruck	V, Ketsujin Studios	Joe Dgjorje
Ed Campbell	Pranay Kamat	Pierre, Giles y equipo,	Jamie Evans
Neil Crawford	Stephen Holmes	Kynogon Joakim W,	Greg Murphy
Director artístico	Bert McDowell	Valkyrie Entertainment	Alex Cutting
Jeff Cairns	Daniel Brown	Dade y Mason, Digital	Andrew Marthaller
Jefe de producción gráfica y de animación	Jefe de red	Kitchen Natalia M,	Bhargavi Srivathsan
Russell Murray	Iain Ross	Nikitova Marc, John y	Jamn Johns
Animadores	Ant Sims	equipo, Havok Scott,	John Noonan
Andy Sawers	Coordinador de control de calidad	Chris y Richard, House	Kevin Dodd
Neil Pollock	Iain Donald	of Moves	Kishore Alavalapati
Richard Clay	Pruebas	Xen Services Ltd.	Mark Grimm
Jefe de entornos	Alistair White	Coordinador de publicación	Steve Larson
Richard Fox	Chris Thomson	James Cope	Tian Li
Diseño de entornos	Hughel Bunyan	Diseño de entorno	Tiffany Walsh
Barry Sheridan	Sean Branney	Chris Rundell	Rahsaan Shareef
Brian Smith	Tecnología de apoyo RTW	Chris Gottgetreu	Equipos de reserva
Christian Simcock	Chris Stamp	Diseño de efectos visuales	Audio
Jason Hall	Luke Halliwel	Thor Hayton	Guy Whitmore
Mick McCallion	Jacques Menuet	Programador del sistema	Kristof Melroth
Mike McLarty	Maurizio Sciglio	Neil Duffield	Ken Kato
Paul Simms (Jr)	Pat Kerr	Programador del juego	Jason Shirley
Phil McClenaghan	Simon Taylor	Will Sykes	Marketing
Stacey Jameson	Stuart Smith	Programador de IA	Craig Evans
Stuart Campbell	Diseño adicional	Paul Grenfell	Desarrollo de negocio
Tahir Rashid	Alan North	Programador de herramientas	Bill Wagner
Jefe de vehículos	Steve Banks	Andrew Thoburn	Localización
Gary Thomson	Gráficos adicionales	Elaine Mead	Tina Lin
Diseño de vehículos	Duncan Mattocks	Heather Marshall	Equipos de localización de EMEA, Japón, Corea
Martin Good	John Harrison	John Duthie	y Taiwán Dpto.
Jefe de personajes	Programación adicional	Kirsty Scott	Legal y geopolítico
Steve Hodgson	Alan Savage	Marlene Laubscher	Don McGowan
Diseño de personajes	Ben Hinchcliffe	Agradecimientos especiales	Sue Stickney
Paul Simms (Sr)	Bob Shand	Gil Scott-Heron	Elke Suber
Director de sonido	Dan Leyden	MICROSOFT Producción	Paige Williams
Raymond Usher	Jay Rathod	Pete Wong	Sameer Malik
Consultor de sonido	Mattias Gustavsson	Peter Connolly	Xen Services Ltd.
Colin Anderson (Denki)	Asistencia técnica de RTW	Diseño	Gary C.I.A.C. Liddon,
Programador de sonido	Duncan Bowring	Chris Novak	director ejecutivo.
Roland Pédrie	Kenny Clark	Gráficos	Gareth Noyce, director
Diseño de sonido	Rory Macgregor	Kiki Wolfkill	de operaciones.
Ross Nicoll	Oficina de RTW	Dave McCoy	JoAnne Williams
Stuart Ross	Elaine Mead	Curtis Neal	MGS Web Team
Jefe técnico	Heather Marshall	Agradecimientos	Oisin Connelly
Keith Hamilton	John Duthie	especiales	Michael McConnochie
Programadores del sistema	Kirsty Scott	Gil Scott-Heron	Ken Lobb
Alistair Baxter	Marlene Laubscher	MICROSOFT Producción	Bonnie Ross
Dave Lees		Pete Wong	Josh Atkins
George Harris		Peter Connolly	Frank Page
Hugh Malan		Diseño	Laura Hamilton
Peter Walsh		Chris Novak	Matt Whiting
		Gráficos	JoAnne Williams
		Kiki Wolfkill	MGS Web Team
		Dave McCoy	Oisin Connelly
		Curtis Neal	Michael McConnochie

Para obtener una lista completa de los créditos del equipo de Microsoft, selecciona Créditos en el menú Opciones.



	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
België/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	17774933	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory.

**TTY –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Teksttipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com

La información de este documento, incluidas la dirección URL y otras referencias al sitio Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se comunique lo contrario, los ejemplos de compañías, organizaciones, productos, dominios, direcciones electrónicas, logotipos, personas, lugares y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, dominio, dirección electrónica, persona, lugar o hecho real. El cumplimiento de todas las leyes de derecho de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos de autor, ninguna parte de este documento se puede reproducir, almacenar o utilizar en un sistema de recuperación de datos, ni se puede transmitir de cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de otro modo), ni utilizarse para ningún fin, sin el consentimiento expreso por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede tener patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido de este documento. Excepto si se concede expresamente por escrito en un contrato de licencia de Microsoft, el contenido de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

Los nombres de las compañías y productos reales aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Queda totalmente prohibido realizar cualquier acto no autorizado de copia, ingeniería inversa, transmisión, comunicación pública, alquiler, pago por jugar o elusión de la protección contra la copia.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios logo, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logotipos de Xbox y el logotipo de Xbox Live son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países.

Desarrollado por Realtime Worlds, Inc. para Microsoft Corporation. Real Time Worlds y el logotipo de Real Time Worlds son marcas comerciales de Real Time Worlds.

Dolby® Fabricado con licencia de Dolby Laboratories.

Utiliza Bink Video. © 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.

VIDEO

RenderWare® es una marca comercial registrada de Criterion Software Limited. Partes de este software son © 1998-2005 Criterion Software Limited y sus licenciatarios.

Havok Software® Copyright 2005 Havok.com (o sus licenciatarios). Todos los derechos reservados. Visita www.havok.com para obtener más detalles.

Partes de este software utilizan tecnología SpeedTree® RT (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® es una marca comercial registrada de Interactive Data Visualization, Inc. Todos los derechos reservados.

Visita <http://www.crackdownoncrime.com>.